VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

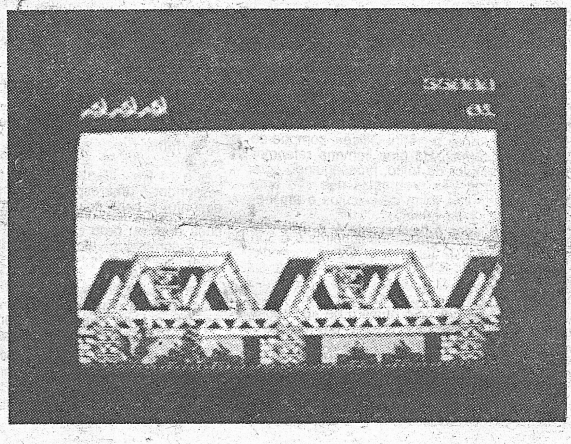
"BOINA VERDE" MATA QUE SE FARTA

TÍTULO:

«Green Beret»

MÁQUINA:

Spectrum



Na moda parecem estar agora os jogos «sanguinários» e «Green Beret» é, neste aspecto, um pouco digno continuador de «Rambo» e «Comando», enquanto um outro se anuncia, tendo também um «comando» por personagem («Who Dares Wins»). Dir-se-á que a maioria dos jogos de computador funciona à base de «matar» os diversos «inimigos» que aparecem pelo caminho, mas a distanciação é maior nesses casos e não possui a carga ideológica que a nova moda procura transmitir, com «inimigos» bem personificados.

Trata-se de jogos bastante bem feitos, nesse ponto todos estão de acordo, e «Green Beret» é disso bom exemplo. Adoptado pela Imagine de uma versão «arcade» da japonesa Konami, mantém uma rapidez impressionante e uma boa clareza de gráficos, com comandos simplificados e de boa execução, que tornariam fácil, em princípio, o prosseguimento do jogo. Nada disso, no entanto, porque as dificuldades começam logo no primeiro «screen», ao contrário do que sucedia com os dois atrás mencionados.

O objectivo de «Green Beret» é levar um «comando boina-verde» a salvar um grupo de reféns em poder do inimigo, chacinando quem encontrar pela frente à facada, a tiro, à granada, a lança-chamas, etc. À partida, começa-se apenas com a faca e o inimigo surge de imediato, de ambos os lados, sendo, todavia, relativamente fácil eliminar os soldados, se se conseguir evitar aqueles que surgem em voo. As outras armas serão recolhidas junto dos inimigos mortos ou aparecem mais adiante, se o «comando», além de abater toda a gente, consegue ainda escapar às minas que infestam a zona de acção. A indicação de «vidas» usa o símbolo da foice e do martelo, talvez para não deixar dúvidas a ninguém.

Para os apreciadores do género, trata-se, sem dúvida, de um jogo a não perder para a colecção, mas é com reservas que aconselhamos a encará-lo, sobretudo aos mais novos. Com gráficos atraentes, bem desenhados, «sprites» grandes e muito bem animados, «Green Beret» pode ser comandado por «joystick» Kempston, Cursor ou Sinclair, ou por teclas definíveis, com a particularidade de ter duas de «acção», uma para a faca («stab») e outra para disparar armas de fogo.

GÉNERO: Acção/aventura.
GRÁFICOS (1-10): 8.
DIFICULDADE (1-10): 7.
CONSELHO: Comprar com reservas.

Pokes & Dicas

ESTA semana, não vamos gastar espaço com introduções à secção, já que cada linha é preciosa, e começamos com a indicação que dávamos há sete dias: *Alexandre Miguel Costa Silva Santos* e *Luís Patrício Gonçalo*, de Coruche, mandaram um texto explicativo sobre o *Zorro* (versão Spectrum), que a seguir transcrevemos:

Apanhem o lenço que a mulher lança, no início do jogo, desçam pelo poço e saltem por cima das bolas; vão para a entrada inferior do outro *screen*, onde verão um vaso a brilhar, desçam as escadas do lado esquerdo, ao fundo, e apanhem o vaso; levem-no para a plataforma do lado esquerdo e toquem na bola, a qual irá para cima da plataforma, levando o vaso, saltem também para cima da plataforma, até ela chegar ao chão, altura em que se levanta uma mola; larguem o vaso e vão de novo para as escadas que os levam ao poço; subam, vão à sala do sofá, apanhem a chave, saltem por cima do sofá, para o lado direito, desçam as escadas, passem para o outro *screen*, aí subam até ao topo, para, em seguida, saltarem para a esquerda, até atingirem a porta (que passarão, pois levam a chave); apanhem a garrafa e dirijam-se ao bar, deixem o objecto em frente do homem sentado em cima do balcão, depois, saltem para cima da sua barriga, usando-a como trampolim; subam as escadas e matem o soldado, empurrando-o para a esquerda, até este cair no buraco; ao cair, fica preso no candeeiro e levantar-se-á o caixote que está a tapar as escadas; saltem pelo buraco e desçam as escadas em baixo; toquem no vaso, que ele desaparecerá; depois, vão novamente apanhar a chave e, sempre pelo mesmo percurso, apanhem o ferro; subam para a palmeira e saltem para a esquerda, onde encontram um novo *screen*; desçam até ao fundo, larguem o ferro na forja, saltem para cima do fole, para atear o fogo e aquecer o ferro, apanhem este e dirijam-se para o touro, que fugirá ao sentir o calor; saltem para o sítio onde este se encontrava e toquem na ferradura, que desaparecerá, continuem em frente e irão parar ao *screen* da palmeira; vão novamente buscar a chave, para, desta vez, apanharem o clarim, com este dirijam-se para o trampolim (no chão, junto à torre), ponham-se na ponta esquerda deste, carreguem na tecla de apanhar e aparecerá lá em cima um soldado que se atirará para o trampolim; com o impulso, agarrem-se ao ferro que sai da torre, subam até à bota, toquem-lhe e ela desaparecerá; vão buscar os sinos, coloquem-nos nos espaços respectivos no *screen* antes do castelo e abrir-se-á uma pedra tumular; de seguida, vão apanhar a chave, mas, desta vez, para a levarem convosco pela entrada subterrânea da sepultura; apanhem os sacos de dinheiro e, andando sempre para a esquerda, tentem passar as plataformas, para atingirem um novo *screen*, onde encontrarão a bota, a ferradura e o vaso; aí, subam as escadas e chegam à cadeia, onde, com a chave, libertam os prisioneiros, que formarão uma escada humana; subam por ela e dirijam-se sempre para a direita, onde chegarão ao fim do jogo.

Estes nossos dois amigos não se ficaram por aqui e enviaram ainda uma *dica* para o *Gladiator*: escolham como primeira arma de defesa as bolas e, depois, consoante o advesário tiver uma arma curta, como a espada ou o machado, escolham o tridente; se o adversário tiver uma lança ou um tridente, escolham o machado.

Bem, isto funciona para vocês e, provavelmente, será eficaz, mas a melhor solução, segundo cremos, é cada um escolher as armas com que melhor se «ajeita», tendo embora em conta, como vocês dizem, o equipamento do contentor. E, para responder à vossa pergunta, o *Spitfire 40* tem apenas uma tecla de disparo (ou usa-se o botão do *joystick*), que comanda as oito «metralhadoras» *Browning* instaladas nas asas do aparelho. Alguns modelos daquele caça foram, de facto, também equipados com canhões de 20 milímetros, mas isso não conta neste simulador.

E mais Zorro...

Respondendo a *Tiago Frescata*, também *Miguel Nuno Cartier Carvalho Grima*, de Sacavém, enviou indicações para *Zorro* (que recebemos, aliás, depois das *dicas* acima transcritas e resolvemos ainda incluir nesta edição). Depois de colocar os sinos (um à esquerda, outro à direita), nos lugares próprios do *screen* que tem a sepultura, esta abre-se, desce-se, apanha-se o máximo de sacos de dinheiro e procura-se a sala com algemas a «piscar»; subindo a escada mais próxima das algemas, chega-se à prisão e passa-se por cima das celas. E agora, é esta a parte nova, subindo a escada humana dos prisioneiros, chega-se a um *screen*, ainda dentro da prisão, onde está a rapariga que *Zorro* ia salvar.

Aí, no entanto, uma cruel surpresa aguarda *Zorro*, porque ela mata! E Miguel aconselha: deixem-se morrer, voltem ao lugar onde tinham apanhado os sinos e recolham a flor que aí está; voltem a entrar na sepultura, fazendo as mesmas coisas (inclusive, apanhando o dinheiro), vão ter com a *princesa*, como lhe chama Miguel, dêem-lhe a flor... e fim feliz!

Miguel, cujos *pokes* depois publicaremos, gostaria, por outro lado, de saber a palavra-chave que o papagaio pergunta em *Movie*. Alguma ideia?

Herbert's Dummy Run

Ricardo Jorge Rodrigues, que tinha também mandado *dicas* para *Three Weeks in Paradise*, ficou «pendurado» com uns pedidos que fazia sobre a forma de acabar *Herbert's Dummy Run*, *Everyon's a Wally* e *Back to Skool*. Vamos lá, então, e por hoje, ao *Herbert:*

Primeiro que tudo, apanha a chave *(box key)* e o pote de mel *(honey pot)*; a seguir, vai à sala onde começa o jogo, salta para a caixa e para o ursinho *(teddy)* onde apanhas deixando em troca o pote; apanha a corda *(rope)* e, com esta e o ursinho, vais para a sala de *arcade*, onde estão os *daleks;* o ursinho abrirá a porta do lado direito e podes sair por ela; salta para a corda na sala ao lado e vais parar a outra sala, com um pato de borracha *(rubber duck)*, que apanharás; carrega a pistola *(pop gun)* com a rolha *(cork)* e vai ao castelo; troca a pistola pela bandeira *(flag)* e vai para o *screen* da praia e apanha pedrinhas *(pebbles)* para carregar a fisga *(catapult);* apanha a lanterna *(torch)* e a lâmpada *(bulb)*, o que põe a primeira a funcionar, permitindo-te ver na sala escura; mata todos os patos e apanha as cápsulas *(caps)*, que porás num sítio acessível mais tarde; apanha o tijolo «A» e a moeda de chocolate *(chocolate 10p)* e vai para o *screen* com a caixa registradora, põe-te em cima do tijolo, passa pela caixa com a moeda de chocolate e troca-a por uma a sério; leva a moeda e a bomba e vai à sala com a ranhura para a moeda na porta e salta para ela; desta forma entras no jogo *Blitz* e, quando o completares, receberás uma bala de canhão *(cannonball);* com esta e as cápsulas (que irás recolher de novo), vai à sala do canhão e passa por este, o que fará atirar a bala e abrir um buraco na parede; passa pelo buraco e apanha o *space hopper*, depois vai buscar a raqueta de ténis, deixando o *hopper* num sítio acessível mais tarde; em seguida, entra no *Breakout Room* e completa este jogo, recebendo uma luva *(glove)* como prémio; torna a apanhar o *space hopper* e, com a luva, vai ao *Level 1*, onde há uma sala com uma mão a guardar uma porta; salta para o quarto, por detrás da mão, que não te fará mal, porque tens a luva. Estarás, então, numa sala com *Wally* e *Wilma*, no topo de uma escada rolante; como tens o *space hopper*, podes saltar muito alto, o que permite desligar o mecanismo da escada, juntar-te aos «pais» e completar o jogo.

Frank Bruno's Boxing

Miguel Carvalheda, de Setúbal, arranjou-nos um problema! Pediu ele os códigos para passar o *boxeur* japonês, e eles são tão variados que nem tivemos oportunidade, nem tempo, de os experimentar, para ver quais funcionavam. Assim sendo, vamos dar todos os que conhecemos (e que, aliás, fomos encontrar em diversas revistas da especialidade, por contributo dos respectivos leitores):

1 — Usando o prefixo STE, temos *Fling Long Chop*, BS8N8NMAØ; *Andra Puncheredov*, AMC1NAK9C; *Tribal Trouble*, FQ6IN9SN9; *Frenchie*, IKAIIBQN3; *Ravioli Mafiosi*, INDIIAØM6; *Antipodean Andy*, NR7IN9MI4; *Peter Perfect*, IIBIIØKN1.

2 — Usando o nome JAY, antes de meter os códigos, e pela mesma ordem: A9SINBD9A; F3WIØLBAB; ØQIØIJC5; 91UIIAHL9; B4XIØNFC7; ABRINMDØ7; 92VIICBAA.

3 — Usando o nome AND: MM71ØF49B; B7XIØLØ5; FK5INØAØ7; CE9IN9817; IHCIN96A8; ML6IØN4B6; BFAINN2L5; e, depois de *Peter Perfect*, e para ver a cena final, CGAINA5CA.

Miguel, que pede ainda *pokes* de vidas infinitas para *Highway Encounter*, *Movie*, *Sir Fred* e *Roller Coaster* (os outros já saíram), dá ainda uma *dica* para o jogo *Panzadrome:*

— quando o jogo entrar e o *screen* ficar parado, carregar no CAPS SHIFFT e escrever, TONE THE BONE, e o tanque fica com o armamento completo. A mesma informação enviou, para que conste, *José João Morais*, de Vila Nova de Gaia, este acrescentando que se deve largar o CAPS SHIFT para fazer os espaços.

E agora alguns *pokes*

Completando os *pokes* enviados por *Nuno Duarte Saraiva*, aqui vão os seguintes:

— HERO: POKE 44521,182 ou 45659,182 ou 54918,Ø

— LUNAR JETMAN: POKE 23439,2Ø1 (diferente do que já demos a 11 de Abril)

— PINBALL: POKE 3156Ø,Ø: RANDOMIZE USR 27392 (bolas inf.)

Também *Pedro Jorge Vaz*, de Pombal, enviou uns *pokes*, mas dois, diz ele, só entram em versões descodificadas. São eles:

— ARABIAN NIGHTS: POKE 57838,Ø

— THE FALL GUY: POKE 442Ø4,n (n. n.º de vidas)

E enviou ainda, além de *Gyroscope*, *Pogo* e *Brian Bloodaxe*, que já publicámos anteriormente:

— BORZAC: POKE 56122,Ø: POKE 56123,Ø

— GHOSTBUSTERS — Dar o nome *Béeny* e n.º de conta 3Ø335Ø2Ø.

Bem, e por hoje é mesmo tudo, deixando, apesar disso, ainda bastantes leitores à espera. A sua vez, no entanto, irá chegando, descansem, incluindo a de *Jorge Fonseca*, de Lisboa, que só passa aqui à frente por um motivo: é que responde ao apelo de *João Manuel Nunes Amorim*, de Queluz, que, a 18 de Abril, dizia que gostaria de arranjar copiadores. Pois bem, Jorge diz que tem cerca de 40 (!) e pede a morada de João, para entrar em contacto com ele. A morada é a seguinte, e João decerto não se importa que a divulgue: Rua Bastos Nunes, 42-2.º Esq. 2745 QUELUZ. E obrigado a Jorge!

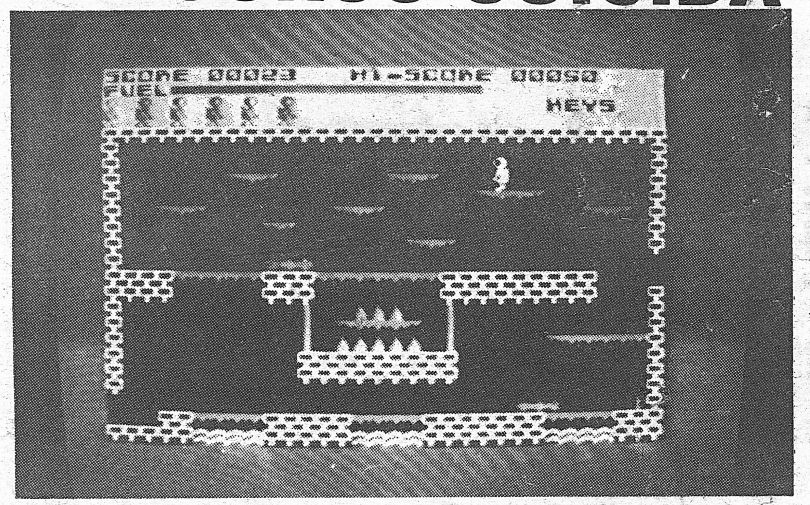
Até para a semana, venham mais *dicas* e sugestões.

POKES & DICAS
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

PERCURSO SUICIDA



TÍTULO: Caves of Doom
MÁQUINA: Spectrum

O próprio autor de *Caves of Doom* deve ter tido consciência de que seria praticamente impossível completar este jogo e, por isso, introduziu-lhe o que poderíamos designar por «factor batota», com o objectivo de facilitar a vida aos menos pacientes ou hábeis.

Trata-se de mais um jogo de salas e plataformas, com cerca de 40 *screens*, editado pela *Mastertronic* na sua série de programas baratos, mas inferior a outros da mesma linha, como foram *Finders Keepers* e *Spellbound*. Na verdade, o autor limitou-se a «atravancar» e «écran» de elementos de cenário e «inimigos», deixando um espaço de manobra mais do que reduzido para o herói da história, que se vê e deseja para voar (em vez de saltar, como é costume) de um lado para outro. Além disso, o *sprite* é bastante pequeno, embora nítido, e foi-lhe colocada uma dificuldade adicional: o combustível do seu propulsor de jacto gasta-se com impressionante rapidez.

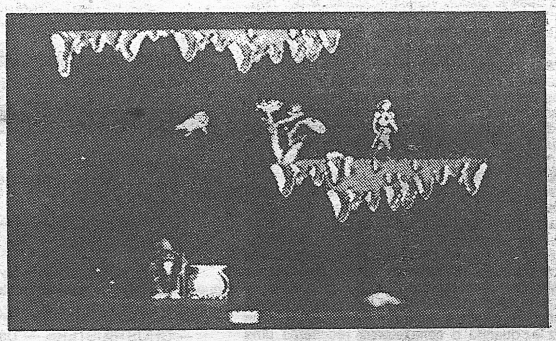
O cenário da acção é o planeta Doom, cujo rei aprisiona os intrusos num complexo sistema de cavernas, deixando-os aí para morrerem. O personagem que controlamos não está pelos ajustes e procura escapar, utilizando-se de algumas facilidades que o rei (afinal, um distraído...) deixou espalhadas pelos subterrâneos, mas bem guardadas por um dos mais eficazes corpos de guardas que já vimos. Destes guardas, uns limitam-se a patrulhar itinerários fixos, e não são muito perigosos, mas outros, atraídos pelo calor que emana do fugitivo, voam, em sua direcção com uma rapidez e pertinácia verdadeiramente impressionantes — e são estes os mais difíceis de evitar, porque, em algumas salas, começam a perseguição mal se entra nelas e não nos largam, com a agravante de as passagens entre obstáculos serem estreitas e matarem por contacto. Desta forma, é imprescindível calcular quase milimetricamente a trajectória para lhes fugir.

O combustível esgota-se com bastante rapidez, dizíamos, mas há cargas espalhadas um pouco por todo o lado, que podem apanhar-se. O problema é que, junto a muitas delas, há também armadilhas que matam e, apesar das numerosas vidas do herói, o fim acaba por ser trágico. Espalhadas pelo labirinto, há chaves, que permitem abrir as cinco portas de cor correspondente, e apanham-se da maneira usual, voando sobre elas. Todavia, e para não facilitar de mais a vida ao fugitivo, uma das chaves está partida em três fragmentos, que devem ser recolhidos, para que a peça fique completa e possa abrir a porta respectiva. Se se conseguir tudo isto, então, segue-se a passagem para o exterior, onde aguarda a nave do prisioneiro, pronta a transportá-lo para lugar mais seguro.

A dificuldade do jogo pode ser muito atenuada pela «batota» do «Edit Mode», acessível a partir do menu inicial. Por meio dele, podemos transformar, ou reformular por completo, as salas do jogo, removendo os obstáculos mais inconvenientes por meio de um cursor e usando a tecla «0» para accionar, as teclas «5» a «8» para o mover e «J» e «K» para escolher os caracteres. No jogo, os movimentos são controlados por *joysticks* Kempston, Interface II, Cursor ou Fuller, ou pelas teclas «O/P», esquerda/direira, «A/Z», subir/descer, com «G» para começar e «E» para o modo «Edit».

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 9 (sem «batota»)
CONSELHO: Comprar com reservas.

QUATRO MUNDOS DE MISTÉRIO



TÍTULO: Camelot Warriors
MÁQUINA: Spectrum

História de mistério, magia negra, armadilhas ocultas, exigindo uma dose de destreza superior ao razoável, para chegar a bom termo, **Camelot Warriors** é mais um jogo de acção e aventura da editora espanhola **Dinamic**, ultimamente bastante divulgada entre nós.

A qualidade habitual da **Dinamic** está uma vez mais patente neste jogo de *écrans* muito imaginativos e coloridos, com *sprites* grandes e muito rápidos, o que torna bastante difícil prosseguir a aventura e escapar aos numerosos inimigos que espreitam o cavaleiro, personagem desta história. Felizmente, o cavaleiro dispõe de uma boa espada e de invulgar agilidade, mas será isso suficiente?

Para chegar ao seu destino, o cavaleiro tem que atravessar estranhos mundos, cada um com o seu guardião e contendo um elemento que lhes é estranho — a voz do outro mundo, o espelho da sabedoria, o elixir da vida e o fogo que não queima —, o qual deve ser entregue ao guardião, para que este o destrua e o equilíbrio seja retomado. O primeiro mundo é o bosque, onde reina o druída Aznaht, e bom será que o cavaleiro, após recuperar o elemento estranho, e tendo escapado a todos os inimigos, consiga que o feiticeiro o transforme num batráquio, de forma a melhor atravessar o segundo mundo, o lago, cujo guardião é Kindo, irmão de Neptuno, protegido por peixes assassinos, medusas eléctricas e outras guardas. Daí, e depois de entregar o elemento estranho, o cavaleiro entra nas grutas, domínio do dragão Azornic, onde respirar é difícil, e mais difícil ainda a saída para a superfície.

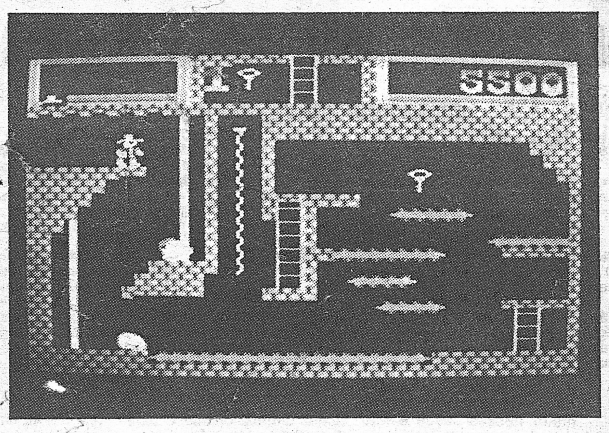
Mas, depois de nova entrega, o cavaleiro está pronto a continuar para o quarto mundo, o castelo de Camelot, e encontrar o rei Artur. E, ao cumprir a quarta missão, será revelado o mistério final, que é o fulcro de todo o jogo.

Avançar em **Camelot Warriors** não é nada fácil, e só um uso constante da espada e boa técnica de saltos podem impedir a morte prematura do cavaleiro, ao passo que apenas uma boa estratégia na condução do percurso permite concluir cada parte do jogo. Os comandos são simples, obedecendo bem, praticamente não existem problemas de atributos, e a **Dinamic** está, uma vez mais, de parabéns. Teclas a usar: «Q», saltar; «O», esquerda; «P», direita; «Symbol», usar a espada.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS: (1-10): 9
DIFICULDADE: (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

Monitor

PANAMA JOE (SPECTRUM)
MONTY'S REVENGE (ATARI)



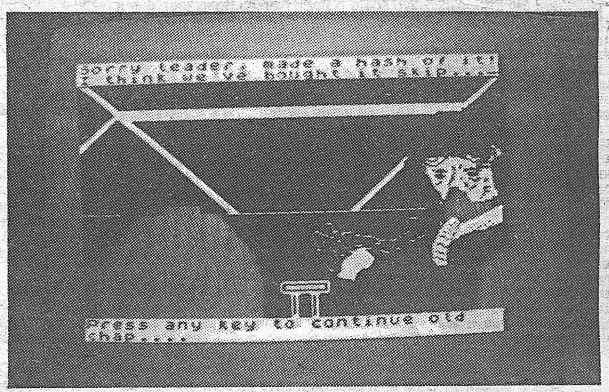
Com títulos diferentes, trata-se do mesmo jogo, em que a pesonagem está encerrada num labirinto de cavernas e, embora não seja muito diferente de muitos outros programas do género, qualquer destes é susceptível de agradar aos apreciadores do género salas/plataformas/escadas, etc..

Os gráficos diferem nalguns pormenores, de uma versão para outra, tal como o som, claro, e a do Atari possui gráficos mais coloridos e com melhor definição, havendo ainda outra diferença: é que, nesta última máquina, o controlo é apenas por *joystick*, como é habitual. O programa tem alguns obstáculos relativamente difíceis, que exigem boa coordenação, como tapetes rolantes, e a passagem de algumas salas exige recolha prévia de chaves ou outros objectos, assim como alguns objectos dão a possibilidade de neutralizar os efeitos de «inimigos» que se encontram pelo caminho. A «morte» é castigo permanente e a menos agradável, embora de efeito visual insólito, é a queda numa fogueira.

Em termos de concepção, como dissemos, o programa pouco traz de novo em relação à numerosa «família» a que pertence, mas é interessante, joga-se com um grau razoável de dificuldade e certamente irá agradar-lhe, apesar de não ser muito recente.

(Versão Atari cedida por Tiudus)

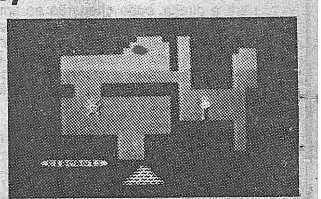
THE FLYING FORMULA



Comprar uma revista e levar uma cassete como bónus não é mau e, se o jogo não é dos melhores, também não podemos exigir muito, mas o pior é quando comercializam o programa e nos fazem comprar uma cassete que mal vale a quantia que custaria se estivesse virgem. É o caso de *The Flying Formula*, que em má hora nos iludiu.

Este jogo foi lançado pela revista *ZX Computing* e acompanhava um exemplar da revista, em mês que ignoramos. Não possuía qualidade de maior, mas quem iria queixar-se? Queixamo-nos, sim, é de o pagar como se fosse um programa comercial, quando se trata de um «bang-bang» de primeira geração, em que controlamos um minúsculo avião, que deve abater outros aviões, evitando chocar com estes e com umas bolinhas brancas que andam no ar (granadas, bombas?). Não se deixem enganar pelos *screens* que mostram um piloto aos comandos de um avião. É só para inglês ver (literalmente) e nada tem com o jogo. Fixem bem o nome para não serem enganados.

LES DIAMANTS DE KHEOPS (DIAMANTS OF KHEOPS)



Comercializado com um ou outro título, este é um programa francês da **Sprit**, no qual um explorador tem um tempo limite para recolher os diamantes que pertenceram ao faraó Kheops, espalhados no labirinto de uma pirâmide, evitando, ao mesmo tempo, as armadilhas que aí foram deixadas.

O *software* de origem francesa é bem pouco conhecido entre nós (ultimamente, que nos lembremos, apareceram apenas **La Quête du Chevalier**, uma aventura, e o excelente **Macadam Bumper**, simulador de *flippers*, que permite criar a nossa própria mesa de jogo), mas existem programas de óptima qualidade, que infelizmente não aparecem. Em contrapartida, foi agora lançado **Les Diamants de Kheops**, que nada acrescenta à série de jogos do género.

Os gráficos são vulgares e o sistema de comando podia ser mais simplificado. Por exemplo, para fazer o *sprite* saltar, bastaria accionar a tecla de comando de direcção e a de salto, mas não é isso que sucede, porque a última só permite subir na vertical ou controlar a descida, quando o personagem utiliza um poço.

Assim sendo, é preciso usar duas teclas adicionais para movimentos laterais no ar (usar de «4» a «9»), o que se torna confuso numa *aflição*. Nada a perder se o deixarem de lado.